GAME BOY ADVANCE™

AGB-A6MP-EUR

MEGAMAN & BASS

INSTRUCTION BOOKLET

LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO ®, GAME BOY ADVANCE™ AND ⊜ ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.
NINTENDO ®, GAME BOY ADVANCE™ ET ⊜ SONT DES MARQUES DE NINTENDO CO.,LTD.

Original Nintendo Seal of Quality ™

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT.ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR GAME BOY SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME GAME BOY

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO GAME BOY-SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SISTEMA GAME BOY.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTC BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU GAME BOY SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HE QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND GAME BOY-SYSTEEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLEF ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED GAME BOY.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT GAME BOY.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI GAME BOY YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

contents

A Declaration of Crime... 2
Controls 4
Getting Started 5
Stage Select 6
Action! 8
Mega Man on the Move! 10
Bass on the Move! 11
Equipment Select 12
Items 14
Light Research Center 16
Roll's CD Collection 18
Save & Continue 19
Good Guys 20
Bad Guys 24
Bosses 26

a declaration of crime...

A surprise declaration has been received... from the man who took over Wiley's base! The message reveals that the illegal trespasser is ... KING!

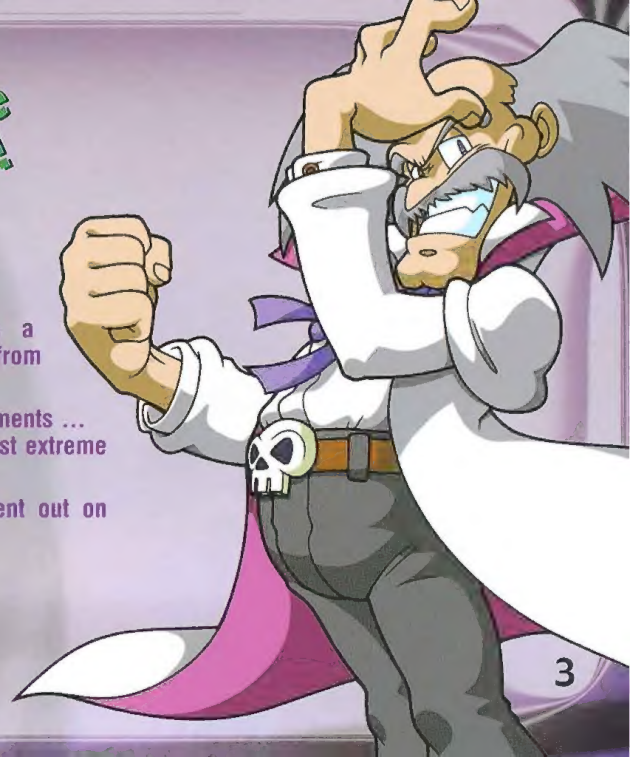
King states that any robot who proves himself superior to human beings should rule the Earth!

...from the criminal!

King goes on to include a threat to steal the robot data from the museum.

Officials are taking the statements ... and the threat... with the most extreme seriousness.

Mega Man and Bass are sent out on the double to investigate ...



controls

L Button -
- switch special weapons
- toggle equipment screens

R Button -
- switch special weapons
- toggle equipment screens

Control Pad –
- move Mega Man ⬆/⬇/⬅/➡
- climb/descend ladders
- move menu cursor

START –
- start game
- display equipment screen
- speed up messages
- confirm menu selections

SELECT –
Not used

A Button –
- jump
- confirm menu selections

B Button –
- attack
- cancel menu selections

getting started

Shortly after you turn on your Game Boy Advance™ system, the title screen appears.
To select its options:

1. Use the Control Pad to highlight the option you want.
2. Press START or the A Button to confirm.

The options are:

NEW GAME – Play a game from the beginning. Choose a character (Control Pad to highlight and START/A Button to confirm) and then the opening scene will begin.

CONTINUE – Continue a saved game.
(See page 19.)

DATA BASE – See various Mega Man images on CDs you collect while playing the game.

stage select

When a new game starts, you can choose the opening stage and the 3 stages connected to it. More stages unlock the longer you play and the further you advance in the game.

STAGE MARKER – Shows the locations open to Mega Man and Bass.

ROUTE – You can choose a stage attached to the path.

CHARACTER PANEL – Shows the character that will appear in that stage

STAGE PANEL – Shows a picture of the stage you selected.

LIGHT RESEARCH CENTER – Choose this when you want Lightott to make an item for you. (See page 16).

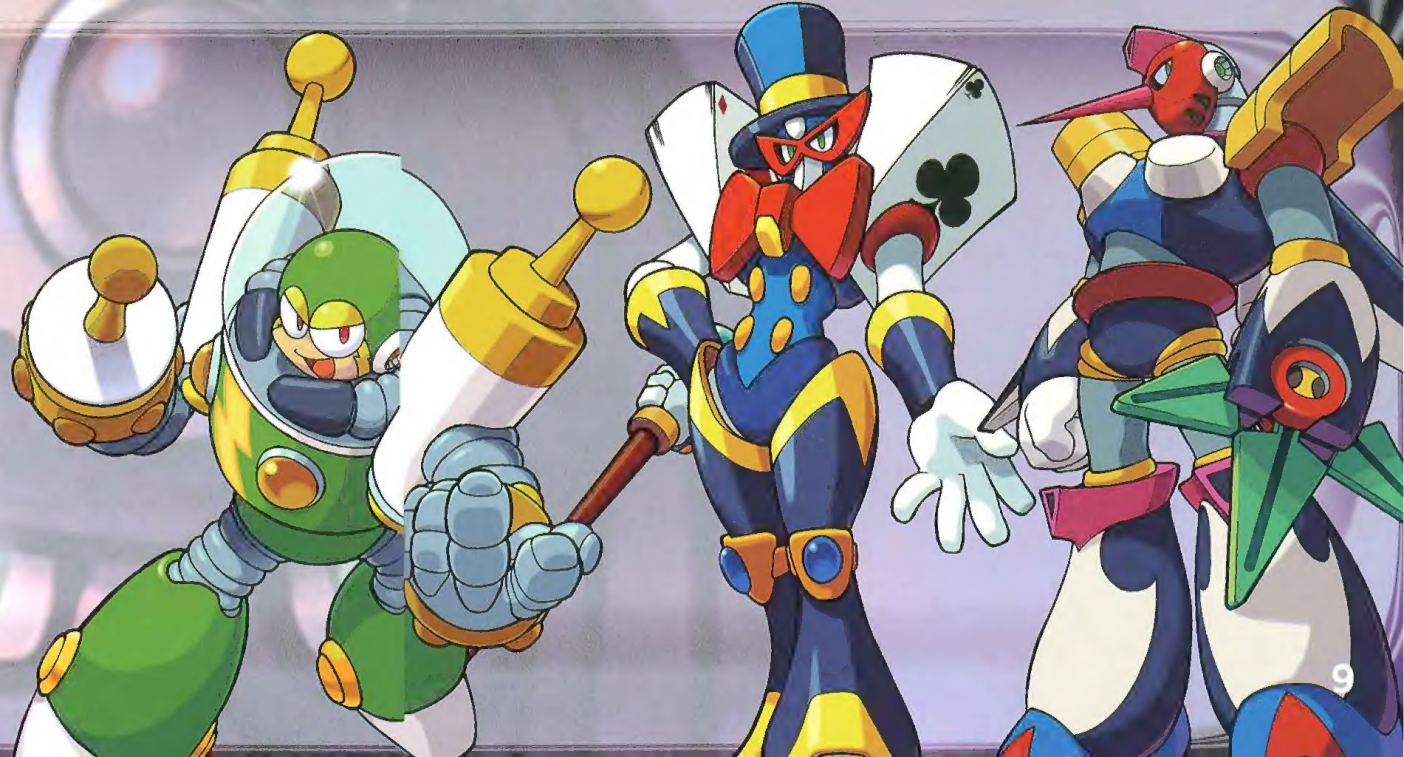
DATA BASE – Choose this to see the images of Mega Man on the CDs you collected in the game.

action!

LIFE ENERGY GAUGE – Shows your character's remaining energy.

WEAPON ENERGY GAUGE – Shows the remaining energy for the weapon you're using.

BOSS ENERGY GAUGE – Shows the remaining energy of the Boss you're fighting.



mega man on the move!

SLIDE – Press and hold down the A Button to slide into tight passageways and slip under jumping enemies.

BUSTER SHOT – Press the B Button to fire a Buster Shot.

CHARGE SHOT – Hold down the B Button to charge up the Buster Shot, then release to fire off a power-packed shot.

bass on the move!

BASS JUMP – For a spectacular double air, press the A Button to jump, then press again at the peak of the first jump.

BASS BUSTER – Hold down the B Button to fire off rapid continuous shots. Use the Control Pad to aim the Bass Buster ↑, ↓, ← and → while rapid firing.

DASH – Press the Control Pad twice in the same direction and Bass will dash that way.

equipment select

Press START on the action screen to switch to the equipment selection screen.

To switch between the weapons selection screen and the item selection screen, press the Control Pad ⬅ or ➡, or move the cursor to **NEXT** and press the A Button.

SPECIAL WEAPONS – Move the cursor over a special weapon and press START to switch to that weapon.

NEXT – Move the cursor here and press the A Button to switch between weapons selection screen and item selection screen.

LIVES – Shows your remaining lives.

SCREWS – Shows the number of screws you have. Give these to Dr. Light to acquire a new item. (See page 16.)

CDS – The number of CDs you have collected. These contain images of Mega Man that you can view on the Data Base screen.

ITEMS – The items you have, including **USABLE ITEMS** and **EQUIPPED ITEMS**.

EXIT PARTS – This symbol is displayed when you have exit parts. Use them by pressing the A Button. (See page 17.)

TRANSCEIVER – This is displayed when you have a transceiver. Use it by pressing the A Button. (See page 17.)

items

Items appear in special places. Also, a Boss may drop an item when you defeat it. Run over items to pick them up.

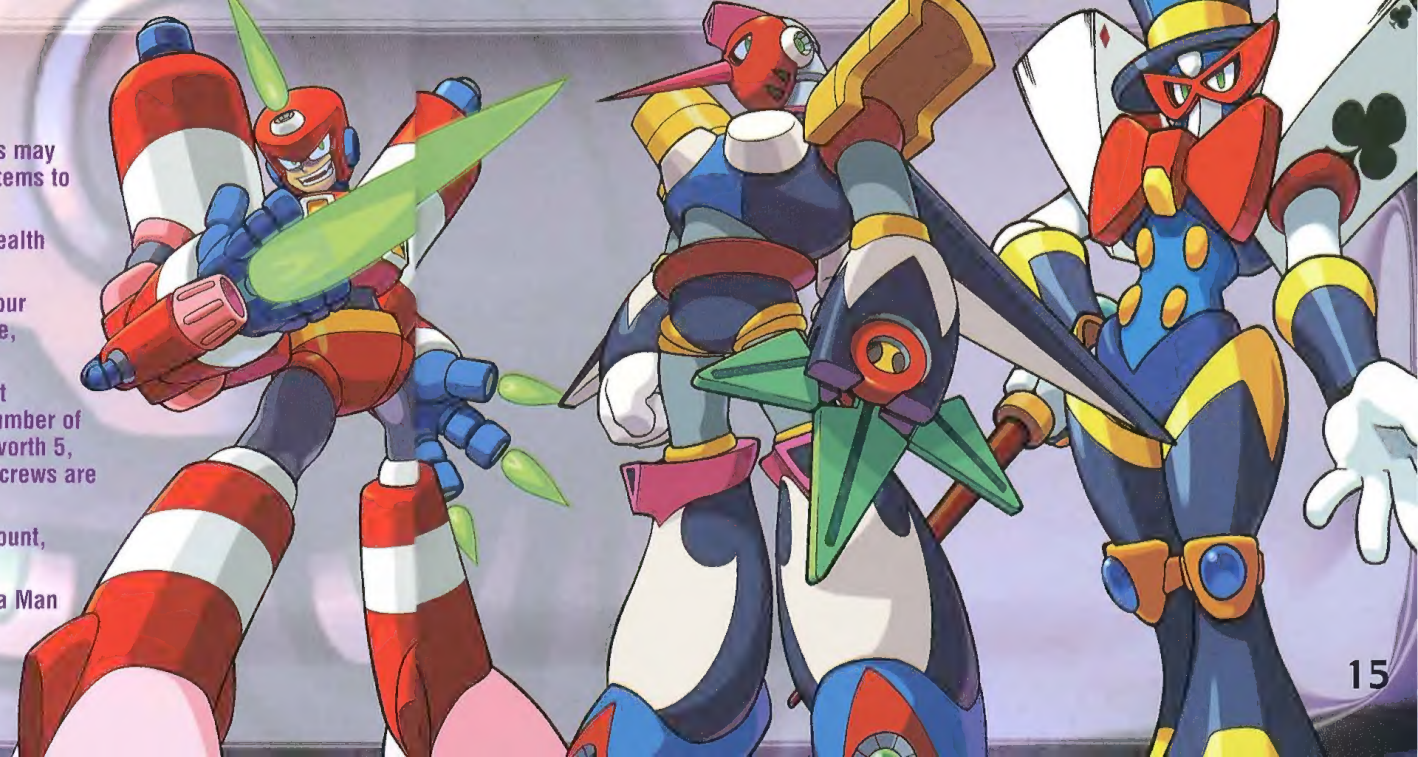
LIFE ENERGY PELLETS – Restore your health according to their size, large or small.

WEAPON ENERGY PELLETS – Increase your weapon's energy according to their size, large or small.

SCREWS – Dr. Light will create different power-up parts for you based on the number of screws you collect. Small screws are worth 5, big screws are worth 15, and special screws are worth 100.

1UP – Adds an extra life to your total count, up to 9.

CD – Collect these to see exciting Mega Man images on the data base screen.



light research center

Dr. Light can turn screws into powerful power-up parts. Bring him your screws and see what you can get.

First, go to the Light Research Center from the stage select screen.

Then, choose the item with the Control Pad and press the A Button.

You can also get power-up parts for Rush and Gospel, and maybe some of your other friends. See what happens!

Once you have Dr. Light create a new part for you, you cannot cancel the action or switch the part for a new item.

POWER-UP PARTS

Here are just some of the power-up parts you can get. Dr. Light can create many more, so keep collecting those screws!

ENERGY BALANCER – When you pick up a weapon energy pellet, the energy balancer automatically fills up your item that has the lowest energy.

EXIT PARTS – Select this while in a stage to exit the stage. You can only exit from stages where you have beat the boss.

SHOCK GUARD – This protects you one time from thorns and spikes that would normally destroy you.

TRANSCEIVER – Use the transceiver to communicate with Roll from the equipment selection screen. She will inform you about enemy weak points and other stage hints. Listen to her carefully! Her advice is vital to your mission.

ITEM PRESENTER – Gan Balls containing life energy pellets will appear in different parts of the stage once you have the item presenter. When you leave a stage, this item will break and disappear.

RUSH SEARCH (Mega Man only) – When you use this item, Rush appears and dives into the ground to dig up hidden items.

GOSPEL BOOST (Bass only) – When you use this item, Gospel appears, turns into a rocket booster, and attaches itself to Bass. Bass can now temporarily fly!

roll's cd collection

This stage reveals the CDs that King has stolen from Roll.

The CDs store robot data. If you send a CD to the research data base, you'll be able to read it. To do that, move the cursor to your CD selection and press the A Button. Use the Control Pad to see more information about the selected CD.

King has disappeared with 100 CDs in all! How many can you find?

save & continue

You can enter the save data screen any time you clear a stage or when the game is over. Here you can save your game data up to your present level.

- Saving over another file erases the previous game data.
- If you quit the game midway, then your midway data is saved. You can resume it by selecting **MIDWAY DATA**. Once you start a midway save game or load other data, the midway data will be erased.
- To continue a saved game, select **CONTINUE** from the title screen. (See page 19.)
- The CDs you gather are automatically saved. If you want to erase the CDs, go to the save screen, press and hold the SELECT + L + R Buttons, and then press START
- Save often, and always save when you clear a stage.

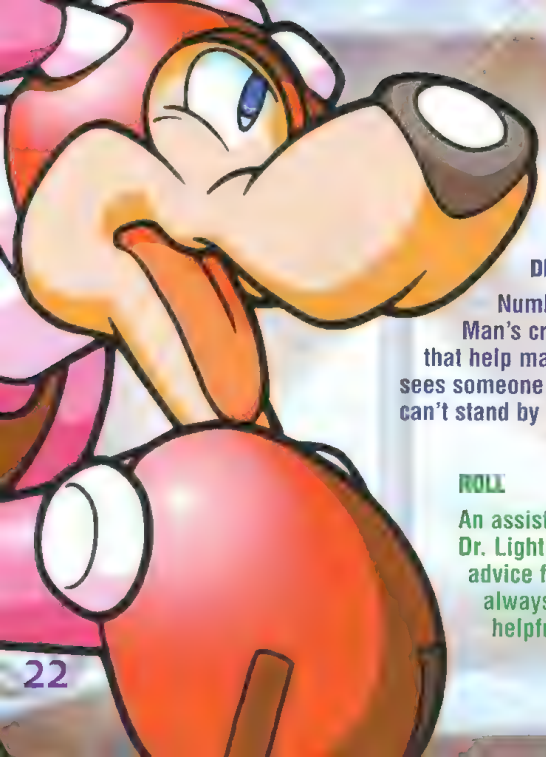
good guys

mega man

This outstanding example of the robot race was developed as a kind household robot that lived a serene existence working as Dr. Light's assistant. However, in order to stop evil Dr. Wiley's plan of world conquest, this peaceful metal man requested Dr. Light to modify him into a battle robot.

bass

Bass is a "special Wiley numbered" war robot, one of a battalion created by Dr. Wiley. His life's work is to defeat Mega Man with his own hands. But, in order to defeat King, the self-proclaimed "world's strongest robot," Bass had to make peace with Mega Man... temporarily.



RUSH

A support robot that Dr. Light made for Mega Man. Possessing an excellent sense of smell, Rush is outstanding at sniffing out hidden items.

DR. THOMAS LIGHT

Number one in Robot Engineering and Mega Man's creator. He goes all out to create robots that help mankind in peaceful ways. Whenever he sees someone in trouble he's the type of guy who just can't stand by and watch.

ROLL

An assisting engineer robot created by Dr. Light, Roll is loaded with practical advice for Mega Man and Bass. She's always ready to assist the mission with helpful hints.

LIGHTOTT

An assistant robot that helps Dr. Light with his research and in developing power-up parts.

EDDY

An item transport robot that Dr. Light created. It now has the ability to fly and can transport items rapidly.

BEAT

A support robot bird that Dr. Kossack made for Mega Man as a present. It is currently being modified to perform crash attacks as well as transport items.

GOSPEL

A support robot that moves with Bass. Gospel can transform as well as form one unit with Bass.

BLUES

Dr. Light's first attempt at making a humanoid robot. He moves of his own free will. He attempted to foil King's plot but was defeated.

bad guys

king

A robot that plans to take over the world and create a total robot supremacy. He stole the robot creation data from Dr. Light and Dr. Wiley and used it to generate an army of evil robots. He likes chess, but considers himself so good that no one can give him an even match.

wiley

Albert W. Wiley was Dr. Light's classmate at robot engineering school, and has become his rival in professional life. He became involved in creating evil robots in his bid for world domination. Wiley was attacked while developing a new fortress and now lives in Dr. Light's research center.

bosses

kgn 001 dynamo man

This robot used to guide school kids on field trips through the power plant. But when King made him create an internal power generator that emitted a massive energy force field, no one could get close to him. After that Dynamo Man began to resent everyone!

Special Weapon – LIGHTNING BOLT

Fires off lightning, damaging all enemies in the area.

kgn 002 cold man

King modified a sample of dinosaur DNA from a special freezer unit in Dr. Light's research center, turning it into a guardian robot. The center of this unit is always kept at absolute zero. It has the power to instantly freeze a target. Due to its low body temperature, it has a slow rate of movement.

Special Weapon – ICE WALL

Creates an ice wall that it pushes toward the opponent or rides to move at a more rapid speed.

kgn 003 ground man

Developed to excavate ruins, Ground Man is the strongest robot of the King numbered series. Though always motivated to achieving his goals, he hardly ever speaks and has no feelings. He sometimes hordes treasure that he finds for his own personal collection, without telling King.

Special Attack –
SPREAD DRILL

Every time you press the B Button, Ground Man's shot splits into tiny drills, effective against heavily armored enemies.

kgn 004 pirate man

Created to attack cargo vessels on the open sea, Pirate Man will use any method to achieve his goal. Recently several ships have been blown open and their cargos stolen. It is rumored that Pirate Man was behind these events. It's also rumored that his secret hideout is somewhere at the bottom of the sea.

Special Weapon –
REMOTE MINE

A magnetic electric mine that sticks to the enemy. After firing, you can control its vertical movement with the Control Pad. After it attaches to its target, explode it by pressing the B Button.

kgn 005 burner man

Burner Man was created to destroy the environment! While developing this robot, King discovered a super high temperature gas that shot out fire. Burner Man believed King when he said, "You must burn a forest every day or your self-destruct bomb will explode."

Special Weapon – WED BURNER

Shoots out a flame in a wig-wag formation that can burn down anything.

kgn 006 magic man

Formerly with the King Army Circus Group, Magic Man enlisted in King's army (he thought it would make him look cooler). He is always showing off magic card tricks to other troops, so actually he is considered something of a geek. He puts a lot of effort into researching his magic tricks, but few people think of him as a hard worker.

Special Weapon – MAGIC CARD

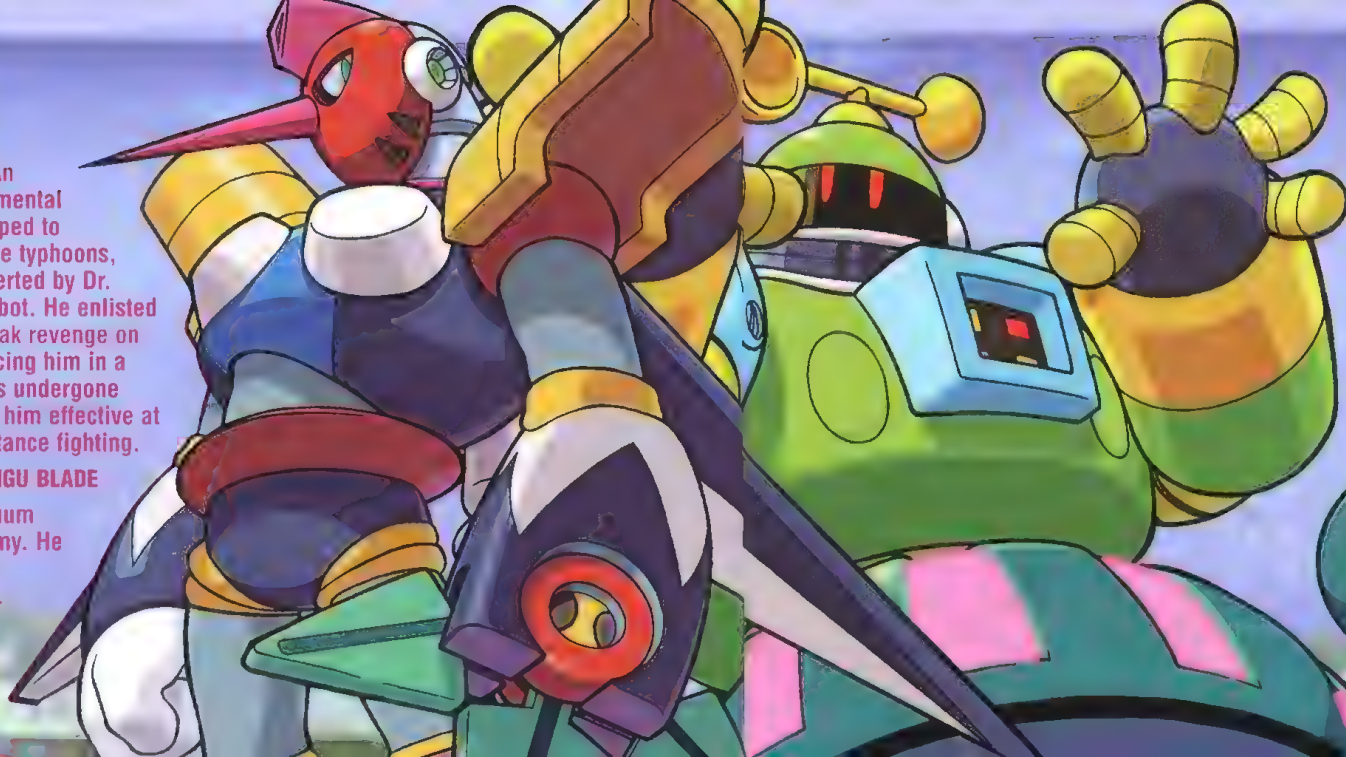
He fires cards straight to the right and straight up.

dwn 057 tengu man

An experimental robot developed to artificially generate typhoons, Tengu Man was converted by Dr. Wiley into a battle robot. He enlisted in King's army to wreak revenge on Mega Man for disgracing him in a previous fight. He has undergone modification to make him effective at both close-in and distance fighting.

Special Weapon – TENGU BLADE

His blade fires a vacuum wave toward the enemy. He can slide and dash to perform a dash slash.



dwn 058 astro man

This robot was revived using data that King stole from the museum. His main ability is to show planetarium images from a different dimension. He has been reprogrammed to attack, but the programming sometimes fails.

Special Weapon – COPY VISION

He creates a mirror image of himself, that not only attacks but also distracts the enemy.

Consumer Information and Precaution

READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES

⚠ WARNING – BATTERY PRECAUTIONS

FAILURE TO FOLLOW THE FOLLOWING INSTRUCTIONS MAY CAUSE THE BATTERIES TO MAKE "POPPING" SOUNDS AND LEAK BATTERY ACID RESULTING IN PERSONAL INJURY AND DAMAGE TO YOUR GAME BOY ADVANCE OR ACCESSORY. IF BATTERY LEAKAGE OCCURS, THOROUGHLY WASH THE AFFECTED SKIN AND CLOTHES. KEEP BATTERY ACID AWAY FROM YOUR EYES AND MOUTH. CONTACT THE BATTERY MANUFACTURER FOR FURTHER INFORMATION.

1. For Game Boy Advance use only alkaline batteries. Do not use carbon zinc or any other non-alkaline batteries.
2. Do not mix used and new batteries (replace all batteries at the same time).
3. Do not put the batteries in backwards (positive [+] and negative [–] ends must face the proper direction). The supply terminals are not to be short-circuited.
4. Do not leave used batteries in the Game Boy Advance.
5. Do not mix battery types (do not mix alkaline and carbon zinc batteries or mix different brands of batteries). Use only batteries of the same or equivalent type as recommended.
6. Do not leave batteries in the Game Boy Advance or accessory for long periods of non-use.
7. Do not leave the power switch on after the batteries have lost their charge. When you finish using the Game Boy Advance, always slide the power switch OFF.
8. Do not dispose of batteries in a fire.
9. Do not use rechargeable type batteries such as nickel cadmium. Non rechargeable batteries are not to be recharged.
10. Do not use a battery if the plastic cover has been torn or compromised in anyway.
11. Do not insert or remove batteries while the power is ON.
12. GENERAL NOTE: Rechargeable batteries are to be removed before charging. Rechargeable batteries are only to be recharged under adult supervision.

⚠ WARNING – REPETITIVE MOTION INJURIES

Playing video games can make your muscles, joints or skin hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as Tendonitis, Carpal Tunnel Syndrome or skin irritation:
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists or arms become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists or arms during or after play, stop playing and see a doctor.

⚠ WARNING – SEIZURE

Some people (about 1 in 4000) may have seizures or black outs triggered by light flashes, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
Parents should watch when their children play video games. STOP PLAYING IMMEDIATELY and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms: Convulsions, Eye or muscle twitching, Loss of awareness, Altered vision, Involuntary movements, Disorientation.

TO REDUCE THE LIKELIHOOD OF A SEIZURE WHEN PLAYING VIDEO GAMES:
1. Sit or stand as far from the screen as possible.
2. Play video games on the smallest available television screen.
3. Do not play if you are tired or need sleep.
4. Play in a well-lit room.
5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

Inhalt

Ein Verbrechen wird angekündigt	74
Steuerung	76
Vor dem Spiel	77
Levelauswahl	78
Action!	80
Mega Man legt los!	82
Bass legt los!	83
Ausrüstung	84
Gegenstände	86
Light Research Center	88
Rolls CD-Sammlung	90
Speichern & Fortsetzen	91
Die Guten	92
Die Bösen	96
Die Bosse	98

Ein Erzverbrecher ...

Soeben kam eine überraschende Mitteilung herein ... von dem Mann, der Wileys Basis

übernommen hat! Der Eindringling ist kein Geringerer als ... KING!

Laut King sollte ein Roboter, der sich den Menschen überlegen zeigt, die Welt regieren dürfen!

... erklärt dir den Krieg!

Des weiteren droht King, die Roboterdaten aus dem Museum zu entwenden.

Die Behörden nehmen seine Erklärung ... und die Drohung ... äußerst ernst.

Mega Man und Bass werden unverzüglich losgeschickt, um den Fall zu untersuchen ...

Steuerung

L Button -
- Sonderwaffe wählen
- Ausrüstungsmenüs betrachten

R-Taste -
- Sonderwaffe wählen
- Ausrüstungsmenüs betrachten

Steuerkreuz –
- Mega Man bewegen ⬆/⬇/⬅/➡
- Leitern rauf-/runterklettern
- Menüs / Auswahl treffen

START –
- start game
- display equipment screen
- speed up messages
- confirm menu selections

SELECT –
keine Funktion

A-Knopf –
- Springen
- Menüauswahl bestätigen

B Button –
- Angreifen
- Menüauswahl abbrechen

Vor dem spiel

Schalte deinen Game Boy Advance™ ein:

DerTitelbildschirm erscheint.

So wählst du eine Option:

1. Wähle mit dem Steuerkreuz die gewünschte Option.
2. Drücke zur Bestätigung START oder den A-Knopf.

Du hast folgende Optionen zur Auswahl:

NEW GAME: Ein neues Spiel starten. Wähle eine Spielfigur: Markieren mit dem Steuerkreuz, bestätigen mit START/A-Knopf. Nun beginnt die erste Spielszene.

CONTINUE: Ein gespeichertes Spiel fortsetzen.

(Siehe Seite 19)

DATA BASE: Hier findest du Bilder von Mega Man auf CDs, die du im Spiel sammeln kannst.

Levelauswahl

Zu Beginn eines Spiels kannst du den Eröffnungslevel sowie drei dazu gehörige Level auswählen. Je länger du spielst und je weiter du im Spiel kommst, desto mehr Level stehen dir zur Verfügung.

STAGE MARKER: Zeigt, welche Orte Mega Man und Bass aufsuchen können.

ROUTE: Wähle einen zum Spielpfad gehörigen Level.

CHARACTER PANEL: Zeigt, welche Spielfigur auf diesem Level erscheint.

STAGE PANEL: Zeigt ein Bild des gewählten Levels.

LIGHT RESEARCH CENTER: Wähle diese Option, wenn Lightott etwas für dich bauen soll (siehe Seite 16).

DATA BASE: Hier bekommst du Bilder von Mega Man gezeigt, die du im Spiel auf CDs gesammelt hast.

Action!

LEBENSENERGIE-ANZEIGE (LIFE ENERGY): Zeigt, wie viel Lebensenergie deiner Spielfigur bleibt.

WAFFENENERGIE-ANZEIGE (WEAPON ENERGY): Zeigt die verbleibende Energie der Waffe, die du benutzt.

BOSS-ENERGIE (BOSS ENERGY): Zeigt die verbleibende Lebensenergie des Bosses, gegen den du kämpfst.

Mega man legt los!

SLIDE: Drücke und halte den A-Knopf, um in enge Gänge zu schlüpfen und unter springenden Gegnern durchzutauchen.

BUSTER-SCHUSS: Drücke den B-Knopf, um einen Schuss abzufeuern.

CHARGE-SCHUSS: Halte den B-Knopf gedrückt, um den Schuss aufzuladen und lass ihn dann los, um einen energiegeladenen Superschuss abzufeuern.

Bass legt los!

BASS-SPRUNG: Für einen spektakulären Doppelsprung drückst du zum Springen den A-Knopf und drückst ihn erneut, wenn der höchste Punkt des ersten Sprungs erreicht ist.

BASS-BUSTER: Halte den B-Knopf gedrückt, um ein Dauerfeuer zu eröffnen. Ziele während des Dauerfeuers mit dem Steuerkreuz

↑, ↓, ← und →.

SPRINT: Drückst du das Steuerkreuz zwei Mal in die gleiche Richtung, rennt Bass in die gewünschte Richtung.

Ausrüstung

Drücke im Action-Menü START, um zur Ausrüstungsauswahl (Equipment Select) zu gelangen.

Um zwischen der Waffenauswahl und den Gegenständen hin- und herzuwechseln, drücke das Steuerkreu◀ oder ➡, oder führe den Cursor auf NEXT und drücke den A-Knopf.

SONDERWAFFEN: Führe den Cursor über eine Waffe und drücke START um diese Waffe auszuwählen.

WEITER (NEXT): Führe den Cursor hier hin und drücke den A-Knopf, um zwischen Waffenauswahl (Weapons Selection) und Gegenständen (Items) hin- und herzuschalten.

LEBEN (LIVES): Zeigt deine verbleibenden Leben an.

SCREWS: Zeigt an, wie viele Screws (Schrauben) du besitzt. Gibst du sie Dr. Light, macht er dir neue Power-Ups dafür (siehe Seite 16).

CDs: Zeigt an, wie viele CDs du gesammelt hast. Sie enthalten Bilder von Mega Man, die du in der DATENBANK (DATA BASE) betrachten kannst.

GEGENSTÄNDE (ITEMS): Zeigt an, welche Gegenstände du zur Verfügung hast – auch NUTZBARE GEGENSTÄNDE und AUSGERÜSTETE GEGENSTÄNDE.

AUSGANG-TEILE (EXIT PARTS): Dieses Symbol zeigt an, dass du ein ‚Exit Part' hast, mit dessen Hilfe du einen Level verlassen kannst. Aktiviere das Power-Up mit dem A-Knopf (siehe Seite 17).

FUNKGERÄT (TRANSCEIVER): Zeigt an, dass du über einen Transceiver verfügst. Aktiviere ihn mit dem A-Knopf (siehe Seite 17).

Gegenstände

An besonderen Orten erscheinen bestimmte Gegenstände. Manchmal lassen auch Bosse welche fallen, wenn du sie besiegst. Renne über den Gegenstand hinweg um ihn aufzusammeln.

LEBENSENERGIE-PILLEN (LIFE ENERGY PELLETS): Füllen je nach Größe deine Gesundheitsreserven auf. Es gibt große und kleine.

WAFFENENERGIE-PILLEN (WEAPON ENERGY PELLETS): Verstärken je nach Größe die Kraft deiner Waffe. Es gibt große und kleine.

SCREWS: Wenn du sie sammelst und Dr. Light gibst, macht er dir verschiedene Power-Ups: Kleine haben einen Wert von 5, große von 15, und es gibt spezielle, die einen Wert von 100 haben.

1UP: Gibt dir ein Extraleben – bis zu 9 kannst du haben.

CD: Wenn du CDs sammelst, kannst du im M[illegible] Base tolle Bilder von Mega Man betracht[illegible]

Light Research Center

Dr. Light verwandelt Screws in wirksame Power-Ups. Bring sie zu ihm und schau mal, was du dafür bekommst.

Wähle zunächst im Menü Stage Select die Option Light Research Center

Wähle dann mit dem Steuerkreuz den Gegenstand und drücke den A-Knopf.

Du kannst auch Power-Ups für Rush und Gospel besorgen, und vielleicht ein paar für deine anderen Freunde. Probiere es mal aus!

Hat Dr. Light einmal angefangen, ein neues Power-Up für dich zu erstellen, kannst du die Aktion nicht mehr abbrechen oder einen anderen Gegenstand auswählen.

POWER-UPS

Es folgt eine Liste von Power-Ups. Dr. Light kann allerdings noch viele weitere machen. Sammle also fleißig Screws!

ENERGIEVERTEILER (ENERGY BALANCER): Sammelst du Waffenenergie, dann lädt der Energy Balancer automatisch denjenigen deiner Gegenstände auf, dessen Energie am schwächsten ist.

EXIT PARTS: Wähle dies, wenn du einen Level verlassen willst. Du kannst einen Level nur dann verlassen, wenn du den Boss besiegt hast.

SCHOCKSCHUTZ (SHOCK GUARD): Dies schützt dich ein Mal vor Dornen und Stacheln, die dich sonst töten würden.

TRANSCEIVER: Nutze ihn, um vom Ausrüstungsmenü aus mit Roll zu kommunizieren. Sie verrät dir die Schwachpunkte deiner Gegner und gibt wertvolle Tipps. Höre auf sie! Ihre Ratschläge sind für deine Mission von großem Wert.

GEGENSTANDSANZEIGE (ITEM PRESENTER): Hast du den Item Presenter, erscheinen an bestimmten Stellen eines Levels Gan-Kugeln, die Lebensenergie enthalten. Verlässt du einen Level, hört der Item Presenter auf zu funktionieren und verschwindet.

RUSH-SUCHE (RUSH SEARCH, nur Mega Man): Wählst du Rush Search, erscheint Rush und gräbt versteckte Dinge aus der Erde.

GOSPEL-BOOST (nur Bass): Wählst du Gospel Boost, erscheint Gospel, verwandelt sich in einen Raketenantrieb und heftet sich an Bass. Bass kann dann für eine Weile fliegen!

Rolls Cd-Sammlung

Hier findest du die CDs, die King Roll gestohlen hat. Sie enthalten Roboterdaten. Du kannst sie lesen, wenn du sie an die Research Data Base schickst.

Führe hierfür den Cursor auf deine CDs und drücke den A-Knopf. Nutze das Steuerkreuz, um weitere Informationen über die gewählte CD zu erhalten.

King hat insgesamt 100 CDs geklaut! Mal sehen, wie viele du findest ...

Speichern & Fortsetzen

Speichern & Fortsetzen (Save & Continue)

Jedes Mal, wenn du einen Level abgeschlossen hast oder das Spiel zuende ist, kannst du ins Speichermenü gehen. Hier kannst du deinen Spielstand speichern.

- Wenn du ältere Spieldaten überschreibst, gehen sie verloren.
- Hörst du mitten im Spiel auf, wird dein Spielstand bis zu diesem Zeitpunkt gespeichert. Wählst du MIDWAY DATA, kannst du das Spiel fortsetzen. Lädst du einen solchen Spielstand oder andere Daten, wird er überschrieben.
- Wähle im Titelbildschirm die Fortsetzen-Option (CONTINUE), um ein Spiel fortzusetzen (siehe Seite 19).
- Alle gesammelten CDs werden automatisch gespeichert. Möchtest du sie löschen, drücke und halte gleichzeitig SELECT, L-Taste und R-Taste und drücke dann START.
- Speichere häufig und jedes Mal, wenn du einen Level abgeschlossen hast.

Die Guten

Mega Man

Dieses Prachtexemplar der Gattung Roboter wurde als friedlicher Haushaltsroboter entwickelt und fristete sein stilles Dasein als Helfer von Dr. Light. Doch dann bat der brave Blechmann Dr. Light, ihn zum Kampfroboter aufzurüsten, weil er Dr. Wiley daran hindern wollte, die Weltherrschaft zu übernehmen.

Bass

Bass ist einer von Dr. Wileys nummerierten Spezial-Kriegsrobotern. Eigentlich war er auserkoren, Mega Man mit eigenen Händen zu bezwingen. Um King, den selbsternannten „stärksten Roboter der Welt“ besiegen zu können, hat Bass sich jedoch mit Mega Man verbündet ... vorübergehend.

RUSH

Ein Hilfsroboter, den Dr. Light für Mega Man gebaut hat. Rush verfügt über exzellenten Geruchssinn und spürt jeden verborgenen Gegenstand auf.

DR. THOMAS LIGHT

Der beste Roboter-Ingenieur überhaupt und Mega Mans Schöpfer. Unermüdlich entwickelt er friedliche Roboter, die der Menschheit helfen sollen. Dr. Light ist die Hilfsbereitschaft in Person: Er kann einfach nicht tatenlos zusehen, wenn jemand in Not ist.

ROLL

Von Dr. Light als Hilfsingenieur entwickelt, sorgt der weibliche Roboter Roll dafür, dass Mega Man und Bass bei ihrer Mission jederzeit mit hilfreichen Tipps versorgt werden. Roll weiß einfach alles ...

LIGHTOTT

Der Roboter-Assistent geht Dr. Light bei seiner Forschung und der Entwicklung von Power-Ups zur Hand.

EDDY

Der Gütertransport-Roboter aus der Werkstatt von Dr. Light kann fliegen und Gegenstände schnell befördern.

BEAT

Den Robot-Vogel bekam Mega Man von Dr. Kossack zur Unterstützung seiner Mission geschenkt. Derzeit wird er für Sturzflug-Attacken und Transporte umgebaut.

GOSPEL

Der Hilfsroboter begleitet Bass und kann sich verwandeln oder zu einem Teil von Bass werden.

BLUES

Blues war Dr. Lights erster Versuch, einen humanoiden Roboter zu bauen. Er verfügt über einen eigenen Willen. Er hat erfolglos versucht, Kings Pläne zu durchkreuzen.

Die Bösen

King

Dieser Roboter strebt die Weltherrschaft durch die Roboter an. Er hat Dr. Light und Dr. Wiley die Daten zur Roboterherstellung gestohlen und eine Armee bösartiger Roboter gebaut. Er liebt Schach und glaubt, niemand könne ihn schachmatt setzen.

Wiley

Albert W. Wiley und Dr. Light besuchten gemeinsam die Akademie für Roboterbau. Im Berufsleben ist er jedoch zu Dr. Lights Rivalen geworden: Er begann, böse Roboter zu bauen, um die Welt zu erobern. Bei der Entwicklung einer neuen Festung wurde er angegriffen und lebt jetzt in Dr. Lights Forschungszentrum.

Die Bosse

kan 001 Dynamo Man

Dieser Roboter führte früher Schulklassen durch das Kraftwerk. Seit King ihn einen internen Generator für sich entwickeln ließ, der ein extrem starkes Kraftfeld erzeugt, kann sich niemand mehr in seiner Nähe aufhalten. Dadurch hat Dynamo Man begonnen, die Menschen zu hassen!

kan 002 Cold Man

Diesen Wach-Roboter entwickelte King aus tiefgekühlter Dinosaurier-DNA, die er Dr. Light entwendete. Die Temperatur im Zentrum des Roboters wird konstant auf dem absoluten Nullpunkt gehalten. Er kann sein Opfer auf der Stelle schockfrosten. Wegen seiner niedrigen Körpertemperatur bewegt er sich langsam.

Sonderwaffe:

ICE WALL

Erzeugt eine Eiswand, die er auf den Gegner zu schiebt oder auf der er reitet, um schneller vorwärts zu kommen.

kgn 003 Ground Man

Ground Man wurde entwickelt, um Ruinen auszubuddeln und ist der stärkste Roboter aus Kings Serie. Er ist hoch motiviert, ziemlich wortkarg und kennt keine Gefühlsregung. Manchmal hortet er Schätze, die er findet, ohne King etwas davon zu sagen.

Spezialangriff:

SPREAD DRILL

Jedes Mal, wenn du den B-Knopf drückst, zersplittert Ground Mans Schuss in spitze kleine Teile - sehr effektiv bei gepanzerten Gegnern.

kgn 004 Pirate Man

Wurde entwickelt, um Frachtschiffe auf See anzugreifen. Pirate Man ist jedes Mittel recht. In letzter Zeit wurden des öfteren Löcher in Schiffe gesprengt und ihre Fracht gestohlen. Man munkelt, dass Pirate Man dahinter steckt. Es wird auch gemunkelt, sein Schlupfwinkel liege irgendwo auf dem Meeresgrund.

Sonderwaffe:

REMOTE MINE

Diese magnetische Elektromine heftet sich an den Gegner. Wenn sie abgefeuert ist, kannst du sie mit dem Steuerkreuz lenken. Hat sie sich an ihr Ziel geheftet, bringst du sie mit dem B-Knopf zur Explosion.

kgn 005
Burner Man

Burner Man wurde zur Zerstörung der Umwelt gebaut! Bei der Entwicklung stieß King auf ein Gas, das extrem heiß wird und Flammen sprüht. Wenn er nicht jeden Tag einen Wald niederbrenne, so hat ihm King gesagt, werde sein Selbstzerstörungsmechanismus ausgelöst. Und das will Burner Man auf keinen Fall!

Sonderwaffe: WEB BURNER

Schießt eine hin- und herschlängelnde Flamme, die alles niederbrennt.

kgn 006
Magic Man

Gehörte früher zur Zirkustruppe King Army Circus Group, trat dann jedoch in Kings Armee ein, weil er dachte, das mache ihn cooler. Weil er den Anderen dauernd irgendwelche Kartentricks zeigt, wird er allerdings eher für ein Weichei gehalten. Er gibt sich große Mühe, tolle Zaubertricks zu erfinden. Trotzdem halten ihn die meisten für einen Faulpelz.

Sonderwaffe:

MAGIC CARD

Er schießt Karten nach rechts und oben.

dwn 057 tengu man

Ursprünglich hatte Dr. Wiley mit Tengu Man experimentiert, um künstliche Taifune auszulösen, ihn dann aber zum Kampfroboter umgerüstet. Er trat in Kings Armee ein, um sich an Mega Man für eine frühere Niederlage zu rächen. Er wurde sowohl für den Nahkampf als auch für den Kampf auf Distanz modifiziert.

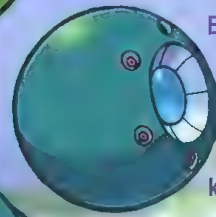
Sonderwaffe: TENGU BLADE

Seine Klinge schleudert eine Vakuumwelle auf den Gegner. Er ist wendig und schnell und teilt flinke Hiebe aus.

dwn 058 astro man

Dieser Roboter wurde mit Daten gefüttert, die King aus dem Museum gestohlen hatte. Seine hauptsächliche Fähigkeit besteht im Vorführen von Planetariumsbildern aus anderen Dimensionen. Eigentlich wurde er zum Kampf reprogrammiert, aber die Programmierung funktioniert nicht einwandfrei.

Sonderwaffe: COPY VISION



Er erzeugt ein Spiegelbild seiner selbst, das den Gegner nicht nur verwirren, sondern auch angreifen kann.

Verbraucherinformationen und andere wichtige Hinweise

HINWEIS AN ALLE ELTERN: BITTE DIESE WARNHINWEISE SORGFÄLTIG LESEN, BEVOR SIE ODER IHR KIND ZU SPIELEN BEGINNEN!

⚠WARNUNG – Batteriehinweis

HALTE DICH BITTE AN DIESE ANWEISUNGEN, DA DIE BATTERIEN SONST ZERSTÖRT WERDEN KÖNNTEN, WAS DEN AUSTRITT VON BATTERIESÄURE ZUR FOLGE HAT. BATTERIESÄURE KANN VERÄTZUNGEN AN HAUT UND KLEIDUNG VERURSACHEN SOWIE DEN GAME BOY ADVANCE BESCHÄDIGEN UND UNBRAUCHBAR MACHEN.
SOLLTE BATTERIESÄURE AUSTRETEN, WASCHE DIE DAMIT IN KONTAKT GEKOMMENEN HAUTPARTIEN UND KLEIDUNGSSTÜCKE GRÜNDLICH MIT KLAREM WASSER. BRINGE BATTERIESÄURE NIEMALS MIT AUGEN ODER MUND IN KONTAKT. (WEGEN WEITERER INFORMATIONEN WENDE DICH BITTE AN DEN BATTERIEHERSTELLER!)

1. Verwende für den Game Boy Advance ausschließlich Alkali-Batterien. Setze keine Zink-Kohle oder sonstige, nicht-alkalische Batterien ein.
2. Verwende niemals verbrauchte und frische Batterien zur gleichen Zeit. Tausche immer den kompletten Satz aus.
3. Lege die Batterien nie entgegengesetzt der Anweisung ein (der Plus- und der Minus-Pol müssen in die korrekte Richtung zeigen!). Du darfst Batterien nicht kurzschließen.
4. Entferne gebrauchte Batterien aus deinem Game Boy Advance.
5. Setze niemals verschiedenartige Batterietypen ein, sondern immer nur solche mit gleicher Zusammensetzung bzw. aus gleicher Herstellung.
6. Wenn du deinen Game Boy Advance über einen längeren Zeitraum nicht benutzt, solltest du die Batterien entfernen.
7. Sollten die Batterien leer sein, vergiss nicht, den Game Boy Advance auszuschalten. Schalte den Game Boy Advance außerdem stets aus, wenn du nicht mehr spielst.
8. Wirf die leeren Batterien niemals ins Feuer oder in den Hausmüll, sondern gib die Batterien bei einer Sammelstelle ab. (Auskünfte über entsprechende Sammelstellen erteilt deine Stadt bzw. Gemeinde.)
9. Verwende keine aufladbaren Batterien, wie beispielsweise Nickel-Cadmium-Batterien. Versuche nicht, herkömmliche Batterien wieder aufzuladen.
10. Batterien, deren äußere Hülle in irgendeiner Weise beschädigt ist, darfst du unter keinen Umständen benutzen!
11. Lege keine Batterien ein bzw. entferne keine Batterien, während der Game Boy Advance eingeschaltet ist.
12. ALLGEMEINE INFORMATION: Wiederaufladbare Batterien müssen vor dem Aufladen aus dem Game Boy Advance entfernt werden. Das Aufladen von Batterien darf nur unter Aufsicht eines Erwachsenen erfolgen.

⚠WARNUNG – Überanstrengungshinweis

Bei einigen Personen kann es nach längerer Spieldauer zu Ermüdungserscheinungen oder Unbehagen kommen. Beachte folgende Hinweise, um solche Erscheinungen zu vermeiden.

- Unabhängig davon, wie du dich fühlst, solltest du in jedem Fall stündlich eine Pause von 10 bis 15 Minuten einlegen.
- Sollten deine Hände bzw. deine Arme ermüden oder fühlst du dich unwohl, lege eine mehrstündige Erholungspause ein, bevor du weiterspielst.
- Sollten die Beschwerden auch dann nicht abklingen, achte auf die Signale deines Körpers und suche einen Arzt auf. Ansonsten könnten dauerhafte Schädigungen auftreten.

⚠WARNUNG – Epilepsiehinweis

Bei einem kleinen Prozentsatz (ca. 1 Person von 4000) der Bevölkerung können während des Betrachtens blinkender Lichter oder Muster, die in unserer Umgebung täglich vorkommen, epileptische Erscheinungen auftreten. Solche Reaktionen können auch auftreten, wenn diese Personen bestimmte Fernsehbilder anschauen oder bestimmte Videospiele spielen. Auch bei Spielern, die bislang nicht mit epileptischen Symptomen auf Lichtreize reagiert haben, ist eine bisher unentdeckte epileptische Veranlagung nicht ausgeschlossen.
Befrage einen Arzt, bevor du ein Videospiel benutzt, wenn bei dir oder einem Mitglied deiner Familie Epilepsie vorliegt. Wir empfehlen allen Eltern, ihre Kinder während des Spielens von Videospielen zu beobachten.
Sollten bei ihrem Kind folgende Symptome auftreten, UNTERBRECHEN SIE AUGENBLICKLICH das Spiel: verändertes Sehvermögen, Augen- und Muskelzuckungen, unwillkürliche Bewegungen, Desorientierung, Wahrnehmungsverlust der Umgebung, geistige Verwirrung, Schwindelgefühle und/oder Krämpfe.
Befragen Sie Ihren Arzt!

BEACHTE BEIM SPIELEN STETS FOLGENDE HINWEISE:

1. Halte den größtmöglichen Abstand zum Bildschirm!
2. Videospiele immer auf einem TV-Gerät mit möglichst kleinem Bildschirm spielen.
3. Verzichte auf das Spielen, wenn du erschöpft bist oder Schlaf benötigst.
4. Spiele stets in einem gut beleuchteten Raum.
5. Achte darauf, pro Stunde etwa 10 bis 15 Minuten Pause zu machen.

contenu

Une déclaration de mauvaises intentions	38
Commandes	40
Commencer	45
Choix du niveau	42
Action!	44
Mega Man en marche	46
Bass en marche	47
Choix de de l'équipement	48
Objets	50
Le Centre de recherches du Dr Light	52
La collection de CD de Roll	54
Sauvegarder et continuer	55
Les gentils	56
Les méchants	60
Les chefs	62

une déclaration de mauvaises intentions

On a reçu un communiqué surprise… de la part de celui qui a pris la base de Wiley ! Le message révèle que l'intrus est… KING !

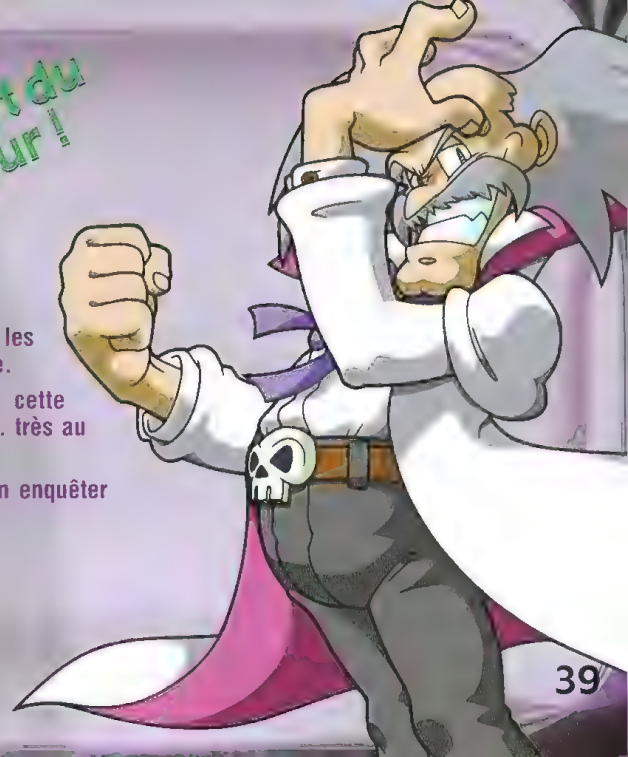
King déclare qu'un robot qui se montre supérieur aux êtres humains est en droit de diriger la Terre !

… de la part du malfaiteur !

King menace ensuite de voler les données robotiques du musée.

Les autorités prennent cette déclaration… et la menace… très au sérieux.

On envoie Bass et Mega Man enquêter en urgence…



commandes

Bouton L –
- changer d'arme spéciale
- changer les écrans d'équipement

Bouton R –
- changer d'arme spéciale
- changer les écrans d'équipement

Manette –
- diriger Mega Man ⬆/⬇/⬅/➡
- monter/descendre les échelles
- diriger le curseur

START –
- lancer le jeu
- afficher l'écran d'équipement
- accélérer les messages
- confirmer les choix du menu

SELECT –
non utilisé

Bouton A –
- sauter
- confirmer les choix du menu

Bouton B –
- attaquer
- annuler les choix du menu

commencer

Tout de suite après avoir allumé ta Game Boy Advance™, le titre apparaît.

Pour sélectionner les options :

1. Utilise la Manette + pour choisir l'option que tu souhaites.
2. Appuie sur START ou sur le bouton A pour confirmer.

Les options sont :

NOUVEAU JEU – pour commencer une partie depuis le début. Choisis un personnage (Manette + pour choisir, puis START/Bouton A pour confirmer) et la scène d'introduction s'affiche.

CONTINUER – reprend une partie sauvegardée. (Voir page 19)

BASE DE DONNÉES – pour voir les images de Mega Man sur les CD que tu rassembles en cours de jeu.

choix du niveau

Au début d'une nouvelle partie, tu peux choisir l'introduction ou les trois niveaux qui lui sont associés. À mesure que tu joues et que tu avances dans le jeu, de nouveaux niveaux deviennent accessibles.

REPÈRE DE NIVEAU – indique les endroits accessibles à Bass et à Mega Man.

ITINÉRAIRE – tu peux choisir un niveau lié au chemin.

PRÉSENTATION DU PERSONNAGE – montre le personnage qui apparaît dans ce niveau.

PRÉSENTATION DU NIVEAU – montre une vue du niveau que tu as choisi.

CENTRE DE RECHERCHES DU DR LIGHT – à sélectionner quand tu veux que Lightott te fabrique un objet. (Voir page 16)

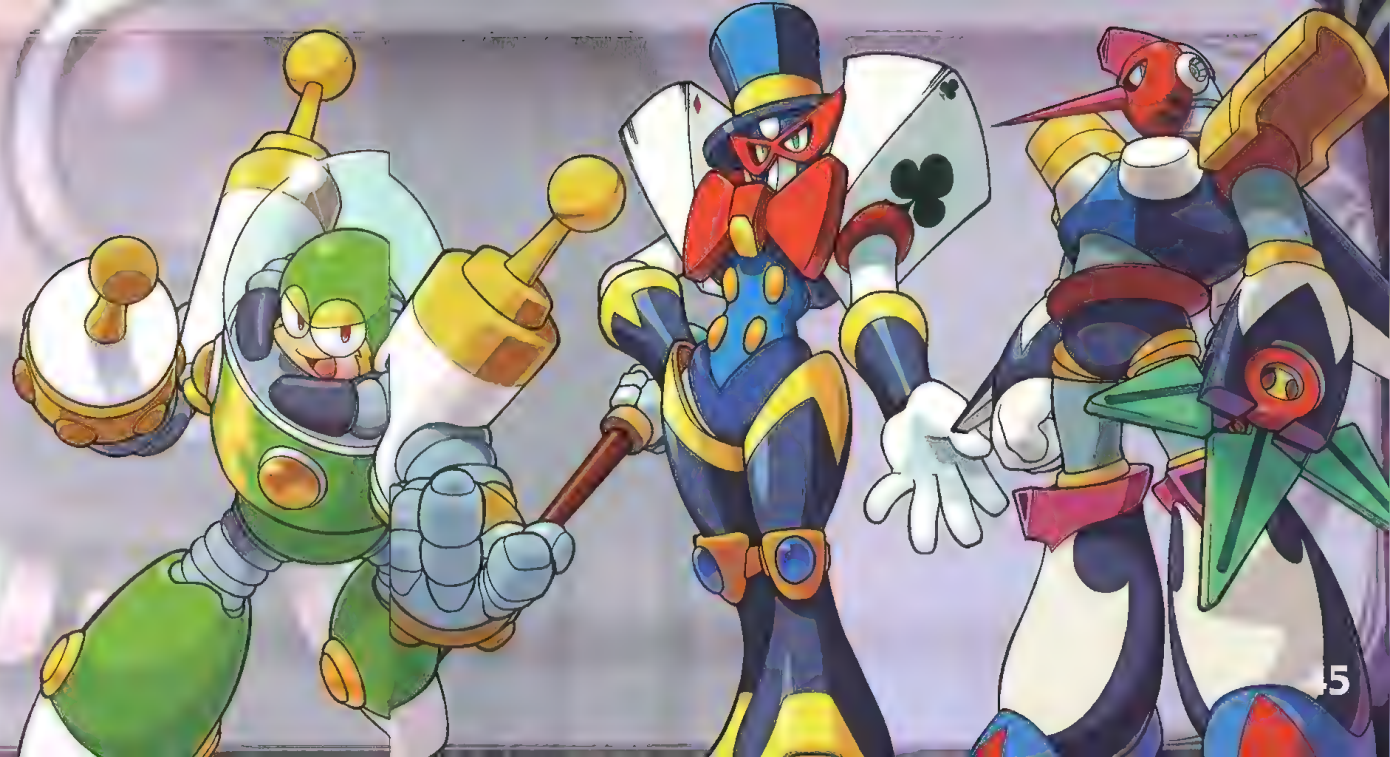
BASE DE DONNÉES – pour voir les images de Mega Man sur les CD que tu rassembles en cours de jeu.

action!

JAUGE D'ÉNERGIE VITALE – indique ce qui reste d'énergie à ton personnage.

JAUGE DE PUISSANCE DE FEU – indique ce qui reste de puissance aux armes que tu utilises.

JAUGE D'ÉNERGIE-CHEFS – indique l'énergie qui reste aux chefs que tu combats.



mega man en marche !

GLISSER – Maintiens le bouton A pressé pour te glisser dans d'étroits passages et sous tes ennemis quand ils sautent.

TIR DE NETTOYAGE – presse le bouton B pour faire un tir de nettoyage.

TIR D'ASSAUT – Presse le bouton B pour armer le tir d'assaut puis relâche pour un tir d'enfer.

bass en marche!

SAUT DE BASS – pour un double salto spectaculaire, presse le bouton A pour sauter, puis de nouveau, au sommet du premier saut.

TIR DE NETTOYAGE DE BASS – presse le bouton B pour un tir rapide et continu. Utilise la manette + pour armer le tir d'assaut* de Bass, ↑, ↓, ← → tout en tirant.

COURSE – presse la manette + deux fois dans la même direction et Bass s'y précipitera.

Choix de l'équipement

Appuie sur START dans l'écran de jeu pour passer à l'écran de choix de l'équipement.

Pour passer de l'écran de sélection des armes à celui des objets, presse la manette + ⬅ ou ➡, ou place le curseur sur SUIVANT et presse le bouton A.

ARMES SPÉCIALES – place le curseur sur une arme et appuie sur START pour l'échanger contre la tienne.

SUIVANT – place le curseur dessus et presse le bouton A pour passer de l'écran de sélection des armes à celui des objets.

VIES – indique les vies qui te restent.

VIS – indique le nombre de vis que tu as. Donne-les au Dr Light pour acquérir un nouvel objet. (Voir page 16)

CD – indique le nombre de CD que tu as rassemblé. Ils contiennent des images de Mega Man que tu peux voir sur ton écran Base de données.

OBJETS – les objets que tu as, dont les OBJETS UTILISABLES et les OBJETS ÉQUIPÉS.

ZONES DE SORTIE – ce symbole s'affiche quand tu as des pièces de sortie. Utilise-les en pressant le bouton A. (Voir page 17)

ÉMETTEUR-RÉCEPTEUR – ce symbole s'affiche quand tu as un émetteur-récepteur. Utilise-le en pressant le bouton A. (Voir page 17)

objets

Les objets apparaissent à des endroits spéciaux. Il arrive aussi qu'un chef laisse tomber un objet quand tu le bats. Courre vers les objets pour les ramasser.

CAPSULES D'ÉNERGIE VITALE – te rendent la santé, en fonction de leur taille, grande ou petite.

CAPSULES DE PUISSANCE DE FEU – augmentent la puissance de ton armement, en fonction de leur taille, grande ou petite.

VIS – selon le nombre de vis que tu as, le Dr Light imaginera des pièces qui augmenteront ta puissance. Les petites vis valent 5 points, les grosses en valent 15 et les spéciales 100.

+1 – te donne une vie supplémentaire, jusqu'à 9.

CD – rassemble-les pour voir de super images de Mega Man sur ton écran base de données.

Le Centre de recherches du Dr Light

Dr Light peut transformer les vis en pièces de grande puissance. Apporte-lui tes vis et vois ce que tu peux obtenir.

Va d'abord de l'écran de choix du niveau au centre de recherche du Dr Light.

Choisis ensuite ton objet avec la manette + et presse le bouton A.

Tu peux aussi obtenir des pièces pour Rush et Gospel et peut-être certains de tes autres amis. Tu vas voir !

Quand Dr Light a commencé à concevoir une nouvelle pièce pour toi, tu ne peux pas annuler cette action ou échanger cette pièce contre une autre.

PIÈCES DE PUISSANCE

Voici seulement quelques-unes des pièces que tu peux obtenir. Dr Light peut en créer beaucoup d'autres, alors continue à ramasser ces vis !

PIÈCES DE PUISSANCE -- Voici seulement quelques-unes des pièces que tu peux obtenir. Dr Light peut en créer beaucoup d'autres, alors continue à ramasser ces vis !

ÉQUALISEUR D'ÉNERGIE – quand tu ramasses une capsule de puissance de feu, l'équaliseur d'énergie la dirige automatiquement vers l'objet qui a le moins de puissance.

ZONES DE SORTIE – à utiliser pour quitter un niveau. Tu ne peux quitter un niveau que lorsque tu en as battu le chef.

BOUCLIER – il te protège contre des épines et des pointes qui te réduiraient normalement à néant.

ÉMETTEUR-RÉCEPTEUR – Utilise-le pour communiquer avec Roll depuis l'écran de choix de l'équipement. Elle te renseignera sur les points faibles de l'ennemi et bien d'autres choses. Écoute-la bien ! Ses conseils sont essentiels à ta mission.

SUPPORT D'OBJETS – dès que tu as le support d'objets, des ballons Gan contenant des capsules d'énergie vitale apparaissent à différents endroits du niveau. Quand tu quittes ce niveau, cet objet se casse et disparaît.

LE FLAIR DE RUSH (Mega Man seulement) – Quand tu utilises cet objet, Rush apparaît et plonge dans le sol pour en extraire des objets enfouis.

LE COUP DE MAIN DE GOSPEL – quand tu utilises cet objet, Gospel apparaît, se transforme en lance-roquettes et se fixe sur Bass. Bass peut ainsi s'envoler temporairement !

la collection de CD de Roll

Ce niveau révèle les CD que King a volés à Roll.

Les CD contiennent des données sur les robots. Si tu envoies un CD à la base de données de recherches, tu peux le consulter. Pour faire cela, sélectionne le CD avec le curseur et presse le bouton A.

Utilise la Manette + pour en voir plus. King a disparu avec 100 CD en tout ! Combien pourras-tu en trouver ?

sauvegarder et continuer

Tu peux accéder à l'écran de sauvegarde chaque fois que tu changes de niveau ou que le jeu est terminé. Tu peux sauvegarder les données de ta partie jusqu'au niveau atteint.

- Chaque sauvegarde efface la précédente.
- Si tu quittes le jeu en cours de partie, tu sauvegardes ainsi tes données. Tu peux reprendre la partie en choisissant PARTIE EN COURS. Dès que tu reprends la partie ou que tu sauvegardes d'autres données, les précédentes sont effacées.
- Pour reprendre une partie, choisis CONTINUER sur l'écran de titre. (Voir page 19)
- Les CD que tu as trouvés sont automatiquement sauvegardés. Si tu veux effacer les CD, va à l'écran de sauvegarde, maintiens SELECT et les boutons L + R pressés, puis appuie sur START.

Sauvegarde souvent et chaque fois que tu changes de niveau.

les gentils

mega man

Ce spécimen remarquable de la race des robots a été conçu, au départ, pour être un robot domestique et menait une vie tranquille en tant qu'assistant du Dr Light. Mais, afin de contrer le plan maléfique du Dr Wiley pour conquérir le monde, ce paisible homme de fer a demandé au Dr Light de le transformer en robot de combat.

bass

Bass est un spécimen spécial et numéroté, parmi un bataillon de robots de combat créés par Dr Wiley. Le but de son existence est de détruire Mega Man de ses propres mains. Mais afin de combattre King, qui s'est autoproclamé « le robot le plus puissant », Bass a dû faire, ...temporairement, la paix avec Mega Man.

RUSH

Un robot de renfort que Dr Light a fait pour Mega Man. Rush possède un flair excellent et repère comme personne les objets cachés.

DR. THOMAS LIGHT

Le numéro un de la conception de robots et le créateur de Mega Man. Il fait tout ce qu'il peut pour concevoir des robots qui aident, de façon pacifique, les êtres humains. Ce n'est pas le genre d'homme à rester les bras croisés quand il voit

ROLL

Roll, un robot, ingénieur assistant, créé par le Dr Light, est pleine de bons conseils pour Bass et Mega Man. Elle est toujours prête à leur fournir de précieuses indications.

LIGHTOTT

Un robot qui assiste le Dr Light dans ses recherches et l'aide à concevoir des pièces de puissance.

EDDY

Un robot, transporteur d'objets, créé par le Dr Light. Il peut maintenant voler et transporter des objets à toute vitesse.

BEAT

Un oiseau-robot de renfort créé par le Dr Kossack pour en faire cadeau à Mega Man. Il est en cours de modification pour réaliser des attaques en piqué et transporter des objets.

GOSPEL

Un robot de renfort qui accompagne Bass. Gospel peut se transformer ou former une seule entité avec Bass.

BLUES

La première tentative du Dr Light de faire un robot humanoïde. Il agit de son propre chef. Il a tenté de contrer le complot de King, mais a été battu.

les méchants

king

Un robot qui cherche à conquérir le monde et à imposer la suprématie totale des robots. Il a volé aux Dr Light et Wiley les données de création des robots et les a utilisées pour créer une armée de robots maléfiques. Il aime les échecs, mais se croit si fort que personne n'est digne de jouer contre lui.

wiley

Albert W. Wiley a étudié avec le Dr Light à l'école d'ingénieur en robotique et est devenu, professionnellement, son rival. Sa soif de conquérir le monde l'a conduit à créer des robots malfaisants. Wiley a été attaqué pendant qu'il construisait une nouvelle forteresse et vit maintenant dans le centre de recherches du Dr Light.

les chefs

kgn 001 dynamo man

Ce robot guidait autrefois les écoliers en excursion à la centrale électrique. Mais King lui a fait créer un groupe électrogène qui a émis un puissant champ énergétique et plus personne ne peut s'en approcher. Depuis, Dynamo man s'est mis à en vouloir à tout le monde !

Arme spéciale –

LA FOUDRE

Ses éclairs foudroient tous ses ennemis à la ronde.

kgn 002 cold man

King a modifié un échantillon d'ADN de dinosaure dans une unité de congélation du centre de recherches du Dr Light et l'a transformé en garde-robot. Le cœur de cette unité est maintenu en permanence à -18°C Cold Man a le pouvoir de transformer sa cible en bloc de glace. En raison de sa basse température, il se déplace lentement. Arme spéciale –

LE MUR DE GLACE

Crée un mur de glace qu'il pousse vers son adversaire ou sur lequel il glisse pour être plus rapide.

kgn 003 ground man

Conçu pour fouiller les ruines, Ground Man est le plus fort des séries numérotées de King. Bien qu'il soit toujours assez motivé pour atteindre ses objectifs, il ne parle pratiquement jamais et ne ressent rien. Il s'approprie parfois les trésors qu'il trouve, sans en parler à King, pour sa collection personnelle. Attaque spéciale –

LA PERCEUSE

Chaque fois que tu presses le bouton B, l'arme de Ground Man se transforme en perceuses minuscules, très efficaces contre les blindages les plus résistants.

kgn 004 pirate man

Conçu pour attaquer les cargos en haute mer, Pirate Man utilise tous les moyens pour parvenir à ses buts. Il y a peu, plusieurs bateaux ont été éventrés et leurs cargaisons volées. On raconte que Pirate Man était derrière tout ça. On dit aussi que sa retraite secrète se trouve quelque part au fond de la mer.

Arme spéciale –

LA MINE TÉLÉGUIDÉE

Une mine électromagnétique qui suit l'ennemi. Après avoir tiré, tu peux en contrôler les mouvements verticaux avec la manette +. Dès qu'elle arrive sur sa cible, fais-la sauter en pressant le bouton B.

kgn 005
burner man

Burner Man a été conçu pour détruire l'environnement ! Au cours de la conception de ce robot, King a découvert un gaz à très haute température qui émet des flammes. Burner Man a cru King quand celui-ci lui a dit qu'il devait brûler une forêt tous les jours pour que sa bombe ne s'autodétruise pas.

Arme spéciale – LE LANCE FLAMMES

Tire des jets de flammes en formations zigzagantes qui détruisent tout sur leur passage.

kgn 006
magic man

Membre du cirque des armées de King, à l'origine, Magic Man s'est enrôlé dans son armée. (Il pensait que ça lui donnerait l'air plus branché.) Il est toujours à montrer des tours de cartes aux autres, ce qui fait qu'on le prend plutôt pour un taré. Il fait beaucoup d'efforts pour mettre au point ses tours de magie, mais la plupart des gens le jugent plutôt fainéant.

Arme spéciale – LA CARTE MAGIQUE

Il lance ses cartes en plein vers la droite et en l'air.

dwn 057 tengu man

Un robot expérimental conçu pour provoquer des typhons artificiels, Tengu Man a été transformé par le Dr Wiley en robot de combat. Il s'est enrôlé dans l'armée de King pour se venger de Mega Man qui l'a humilié lors d'un combat. Il a subi des modifications pour être aussi efficace au combat au corps à corps qu'à distance.

Arme spéciale – LA LAME TENGU

Sa lame envoie une vague de vide vers l'ennemi. Il peut glisser et courir pour faire un glissé-fouetté.

dwn 058 astro man

Ce robot a été réanimé grâce aux données que King a volées dans le musée. Son principal pouvoir est de faire apparaître des images cosmographiques venues d'une autre dimension. Il a été reprogrammé pour l'attaque, mais ça ne marche pas toujours.

Arme spéciale –

LA DOUBLE VISION

Il crée un double de lui-même qui non seulement attaque, mais distrait aussi l'ennemi.

Informations et precautions d'emploi

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS MEME OU PAR VOTRE ENFANT.

⚠ AVERTISSEMENT – Batteries Rechargeables

LE NON-RESPECT DES INSTRUCTIONS SUIVANTES PEUT ENDOMMAGER LES PILES (BRUITS DE "POP", FUITE D'ACIDE DE BATTERIE), LA CONSOLE, LES ACCESSOIRES OU VOUS CAUSER DES DOMMAGES CORPORELS. SI UNE FUITE D'ACIDE SE PRODUIT, LAVEZ A GRANDE EAU LES VETEMENTS ET LA PEAU.
ELOIGNEZ LES PILES DE VOTRE BOUCHE ET DE VOS YEUX. RENSEIGNEZ-VOUS AUPRES DU FABRICANT DES PILES POUR PLUS D'INFORMATIONS.

1. N'utilisez que de spiles alcalines. N'utilisez pas de piles au carbone zinc ou tout autre type de pile non-alcaline.
2. Ne mélangez pas piles neuves et usées (remplacez-les toutes en même temps).
3. Ne mettez pas les piles à l'envers (borne [+] sur borne [+] et borne [–] sur borne [–]).
   Ne court-circuitez pas les bornes d'alimentation.
4. Ne laissez pas de piles usées dans le Game Boy Advance.
5. N'utilisez que des piles de même type (alcalines).
6. Ne laissez pas de piles dans la console ni d'accessoires connectés pendant de longues périodes.
7. Ne laissez pas la console en position ON lorsque les piles ont perdu leur puissance.
   Eteignez la console (OFF).
8. Ne jetez pas les piles au feu.
9. N'utilisez pas de piles rechargeables comme les piles au nickel-cadmium.
   Ne rechargez pas les piles non-rechargeables.
10. N'utilisez pas de piles endommagées.
11. N'insérez/retirez pas les piles quand la console est allumée.
12. NOTE GENERALE: Les piles rechargeables doivent être retirées avant d'être rechargées.
    Les piles rechargeables doivent être rechargées sous la surveillance d'un adulte.

⚠ AVERTISSEMENT – Avertissement sur les Traumatismes dus a des Mouvements Repetes

Jouer aux jeux vidéo pendant plusieurs heures peut fatiguer vos muscles, articulations ou même votre peau.
Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes de tendinite, le syndrome Carpal Tunnel ou des irritations de l'épiderme.
- Faites une pause de 10 à 15 minutes toutes les heures de jeu, même si vous sentez bien.
- Si vos mains, poignets ou bras sont fatigués ou douloureux quand vous jouez, reposez-vous plusieurs heures avant de recommencer à jouer.
- Si la fatigue ou douleur persiste, consultez un médecin.

⚠ AVERTISSEMENT – Avertissement sur l'épilepsie

I – Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
- Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II – Avertissement sur l'épilepsie
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment,de certains types de stimulations lumineuses fortes: succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.
Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.
Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo.
Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immediatement de jouer et consulter un médecin.

Game Boy Advance Game Pak conforms to:
Game Boy Advance Game Pak geprüft nach:
Game Boy Advance Game Pak en accord avec:
Game Boy Advance Game Pak getest volgens:
Game Boy Advance Game Pak cumple:
Game Boy Advance Game Pak è conforme a:
Game Boy Advance Game Pak uppfyller kraven enligh:
Game Boy Advance Game Pak opfylder kravene til:
Game Boy Advance Game Pak täyttaa seuraavat vaatimukset:
Game Boy Advance Game Pak passer sammen med:

– TOY Directive (88/378/EEC) EN50088, EN71 Part 1, 2, 3

– EMC Directive (89/336/EEC)

CE Nintendo D-63760 Großostheim

PLEASE RETAIN THE PACKAGING. VERPACKUNG AUFHEBEN.
CONSERVER L'EMBALLAGE. BEWAAR DEZE VERPAKKING.
POR FAVOR GUARDA ESTA CAJA. ΔΙΑΤΗΡΗΣΤΕ ΤΗΝ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ.
FAVOR GUARDAR A EMBALAGEM. SPARA FÖRPACKNINGEN.
GEM EMBALLAGEN. SÄILYTÄ PAKKAUS.
CONSERVA QUESTO INVOLUCRO.

030210

CAPCOM®